

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET *QR CODE*
DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Vindi Mardian Ningsih

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, (vindi.19034@mhs.unesa.ac.id)

Ganes Gunansyah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, (ganes.dikdas@gmail.com)

Abstrak

Penelitian pengembangan media kartu kuartet *QR Code* bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media kartu kuartet *QR Code* pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan yaitu *R&D* dengan model *ADDIE* yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Sasaran uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya. Penelitian ini menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan dapat dilihat dari hasil validasi materi sebesar 100%, hasil validasi media sebesar 90%, hasil angket pengguna media sebesar 98,3%, dan hasil observasi yaitu 100%. Hasil tersebut menunjukkan kartu kuartet *QR Code* praktis dan valid ketika digunakan. Hasil keefektifan media dilihat dari *pretest* dan *posttest* dengan rumus uji *T-Test* diperoleh Sig. $0,00 < 0,05$ menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel sehingga dapat diartikan terdapat peningkatan hasil belajar IPS peserta didik kelas V sebelum dan sesudah diberikan media kartu kuartet *QR Code* materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

Kata Kunci: Media kartu kuartet, *QR Code*, Pembelajaran IPS, Peristiwa kebangsaan masa penjajahan

Abstract

QR Code quartet card media development research aims to determine the level of feasibility of QR Code quartet card media on social studies learning material on national events during the colonization of grade V elementary school. The method used is *R&D* with the *ADDIE* model which includes the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The target of this research trial was fifth grade students of SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya. This research produces media that is suitable for use in learning. The feasibility can be seen from the material validation results of 100%, the media validation results of 90%, the results of the media user questionnaire of 98.3%, and the observation results of 100%. This shows that the QR Code quartet card media is practice and valid to use. The results of media effectiveness seen from the *pretest* and *posttest* with the *T-Test* obtained Sig. $0.00 < 0.05$ indicates that there is a significant effect on the treatment given to each variable so that it can be interpreted that there is an increase in the social studies learning outcomes of grade V students before and after being given the QR Code quartet card media on the material of national events during the colonization.

Keywords: Quartet card media, QR Code, Social Studies, National events during the colonization.

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS adalah penyajian yang disederhanakan dari aktivitas dasar manusia dan sejumlah disiplin ilmu sosial untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS tingkat sekolah dasar diselenggarakan secara sistematis dan menyeluruh agar peserta didik memperoleh pengetahuan sosial, memiliki kemampuan mengidentifikasi dan memecahkan masalah dalam kehidupan bermasyarakat (Wiguna, 2023). Dengan demikian, melalui kegiatan pembelajaran IPS diharapkan dapat membekali peserta didik dengan keterampilan sosial dan intelektual yang bermanfaat bagi masa

depannya, serta mengembangkan kesadaran masyarakat sebagai bangsa yang bertanggung jawab dalam mencapai tujuan pendidikan nasional.

Dalam kenyataannya, pembelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang menjenuhkan oleh sebagian besar peserta didik (Nafisah & Ghofur, 2020). Terlebih lagi pembelajaran IPS banyak didominasi oleh materi abstrak seperti sejarah dan sosiologi, kedua konsep tersebut masih sulit dipahami peserta didik Sekolah Dasar kelas V sesuai dengan karakteristik perkembangannya yang mampu berpikir logis namun dengan bantuan benda nyata (Negeri & Salam, 2018). Materi pelajaran IPS kelas V pada kompetensi dasar 3.4 Mengidentifikasi faktor-

faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya mempertahankan kedaulatannya. Berdasarkan analisis kompetensi dasar yang telah dilakukan, pada kompetensi dasar 3.4 terdapat banyak materi mengenai waktu, tokoh, tempat, dan suatu kejadian sejarah. Dalam materi ini, peserta didik diharapkan dapat menelaah pengetahuan yang tidak dapat mereka rasakan secara langsung dan mereka lihat, sehingga materi pada kompetensi dasar tersebut menjadi hal yang masih abstrak dipahami peserta didik. Namun begitu, ketersediaan media pembelajaran IPS di sekolah dasar dirasa kurang dan tidak adanya inovasi keterbaruan seperti hanya ada buku cetak dan LKS (Fadila Hersita dkk., 2020). Dengan demikian diperlukan suatu inovasi baru dalam mengembangkan media pelajaran IPS agar dapat memberikan suasana positif selama proses belajar IPS.

Observasi awal penelitian dilaksanakan selama kegiatan PLP di SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya. Peneliti melakukan observasi langsung terhadap pemahaman sejarah peserta didik kelas V di SD tersebut. Melalui kegiatan observasi yang dilakukan dari 20 peserta didik terdapat 11 peserta didik terlihat jenuh dan 4 yang main sendiri ketika pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari tidak adanya kontribusi peserta didik dalam pencatatan data sumber belajar. Sebagaimana mereka mengalami kesulitan belajar dalam materi sejarah, peserta didik kurang memahami konsep yang ada pada materi sejarah dikarenakan antusias dan motivasi dalam belajar sejarah sangat rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas V, hal tersebut dikarenakan isi materi pelajaran sejarah dianggap banyak dengan media, sumber, dan metode yang telah ada dan kurang mengikuti perkembangan zaman. Media yang diberikan kurang cocok dengan tujuan Indikator KD yang ditentukan. Pendidik juga menyampaikan materi hanya dengan buku teks dengan metode ceramah, sedangkan peserta didik biasanya hanya mendengarkan atau diminta membaca materi di buku. Padahal menurut Rachmadyanti & Gunansyah (2020) sebagai pendidik seharusnya tidak hanya menggunakan bahan ajar yang telah ada namun juga memiliki peran untuk mengembangkannya.

Pernyataan tersebut dikuatkan oleh penelitian Saidillah (2018), adanya faktor internal dan eksternal penyebab permasalahan pembelajaran IPS yaitu rendahnya motivasi peserta didik, kurangnya sumber belajar, dan kurangnya potensi pendidik dalam menggunakan media yang sesuai dengan perkembangan zaman. Lestari, dkk (2021) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS yang dilakukan di kelas belum dapat mencapai indikator pencapaian kompetensi yang ditetapkan dan masih di bawah rata-rata. Kurangnya pemahaman konsep dan juga ketepatan pemilihan media

yang digunakan belum memenuhi kebutuhan kelas V sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam menganalisis permasalahan sejarah seperti dalam materi peristiwa penjajahan di Indonesia sehingga belum dapat mengasah kemampuan berpikir konkret peserta didik kelas V.

Untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut, peneliti juga melakukan wawancara dengan pendidik kelas V Sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara, pendidik menyampaikan jika peserta didik cenderung semangat saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media bergambar secara fisik. Pendidik menyatakan bahwa peserta didik sering bermain menggunakan kartu *flash card* untuk bermain di saat jam istirahat, peserta didik juga aktif ketika media yang digunakan melibatkan teknologi seperti internet yang ada pada *handphone*. Hal ini menunjukkan peserta didik antusias ketika diberikan media bergambar yang melibatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pendidik menyatakan untuk menunjang pembelajaran yang efektif diperlukan media yang memenuhi kebutuhan peserta didik. Dari hal itu, peneliti ingin mengembangkan media/alat pembelajaran jenis kartu yang dapat melibatkan unsur teknologi di dalamnya, salah satunya yaitu kartu kuartet.

Untuk memperkuat pernyataan mengenai penggunaan media visual IPS di sekolah dasar, ada beberapa sumber penelitian pengembangan relevan yang dilakukan oleh Angraini (2023); Giwangsa (2021); Surahman (2022) hasil dari penelitian ketiganya menyatakan bahwa media visual berupa kartu kuartet layak atau sah digunakan sebagai alat pembelajaran IPS di sekolah dasar dengan memperhatikan karakteristik usia peserta didik. Seperti halnya dengan penggunaan media visual konkret yang sesuai dengan perkembangan kognitif usia sekolah dasar, sehingga media dikatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Meskipun begitu, keterbatasan dalam penelitian tersebut adalah kurangnya informasi materi yang ditulis dalam kartu. Hal itu menyebabkan peserta didik meminta bantuan kepada pendidik atau orangtua agar memberikan penjelasan lebih detail mengenai materi yang disajikan. Peneliti menyarankan untuk mengembangkan media yang menyesuaikan perkembangan teknologi yaitu dengan mengembangkan kartu kuartet yang melibatkan unsur digital untuk memuat pembahasan materi dalam kartu agar dapat diakses kapanpun dan di manapun.

Melanjuti penjelasan di atas, peneliti berupaya untuk membuat media/alat visual IPS yang sederhana, dan dapat menuntun peserta didik dalam mengidentifikasi konsep materi dengan melibatkan teknologi informasi. Media tersebut nantinya berupa media kartu kuartet bergambar dengan mencantumkan *QR Code* di dalamnya.

Pendidik kelas V menyatakan bahwa anak usia Sekolah Dasar menyukai kegiatan yang menyenangkan dan penuh dengan dengan nilai-nilai permainan. Media tersebut dipilih karena berbentuk media visual dan konkret yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik Sekolah Dasar yaitu belajar layaknya bermain. Anggraini (2023) juga menyatakan bahwa kartu kuartet dapat menuntun peserta didik untuk menelaah materi, mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan perbendaharaan kosakata. Dengan mengubah esensi kartu kuartet sesuai dengan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan, peneliti bermaksud membuat kartu bergambar edukatif.

Kebaharuan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu adanya pengembangan teknologi dalam kartu berupa *QR Code* yang melibatkan unsur teknologi yaitu dengan memberikan *QR Code* di setiap kartu. Teknologi tersebut nantinya akan memberikan informasi yang memuat pembahasan materi dalam kartu, agar peserta didik dapat belajar di mana saja dan kapan saja tanpa bergantung pada pendidik maupun orang tua. Di samping itu peneliti juga akan meneliti kelayakan media yang ditinjau dari tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan untuk mengetahui layak tidaknya media dalam pembelajaran di kelas. Maka dari itu peneliti berharap dari produk penelitian ini akan menghasilkan sebuah alat pembelajaran yang baru (memiliki kebaharuan), praktis, valid, dan efektif sehingga dapat membantu guru dan peserta didik dalam menjalani proses kegiatan belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Media pembelajaran kartu kuartet adalah jenis media visual yang menunjang peserta didik dalam belajar materi konseptual (Defingatun dkk., 2020). Dengan begitu, media kartu kuartet dapat membantu memperjelas materi untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik pada materi sejarah yang terdiri dari beberapa konsep. Untuk mengintegrasikan media dengan teknologi dalam pembelajaran, peneliti akan mengembangkan media kartu kuartet dengan dilengkapi *QR Code* (*Quick Respon Code*). Berdasarkan penelitian Firmansyah & Hariyanto (2019), menyatakan bahwa *QR Code* adalah suatu kode yang dapat diuraikan secara cepat yang memiliki banyak keunggulan. Sesuai dengan penamaannya (*Quick Respon*) yaitu dapat merespon secara cepat, mudah dibuat, mudah diakses, mudah dalam pembuatan maupun penggunaannya hanya dengan berbantuan jaringan internet.

Kartu kuartet *QR Code* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media kartu kuartet *QR Code* yaitu media melibatkan teknologi yang membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri, fitur *QR Code* akan memberikan informasi materi lebih lengkap sehingga

membantu peserta didik belajar secara mandiri. Ukuran kartu yang kecil membuatnya portabel dan tidak memerlukan banyak ruang, sehingga mampu digunakan di luar kelas, kartu kuartet sebagai media sesuai dengan gaya belajar siswa sekolah dasar yaitu belajar layaknya bermain, media kartu kuartet *QR Code* menampilkan pesan singkat pada setiap kartu. Penyajian pesan singkat ini memudahkan peserta didik untuk mengingatnya. Kombinasi gambar dan tulisan menuntun peserta didik dalam mengenali konsep-konsep yang ada. Adapun kekurangan dari media kartu kuartet *QR Code* yakni penggunaan media harus ditunjang dengan jaringan internet agar peserta didik dapat memindai *QR Code* yang berisikan materi.

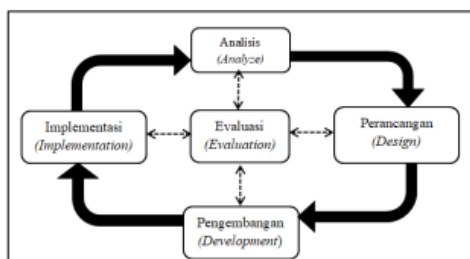
Berdasarkan uraian penjelasan diatas, penelitian pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet *QR Code* dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar” dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang baru (memiliki kebaharuan), valid, praktis dan efektif sehingga dapat membantu pendidik dan peserta didik kelas V Sekolah dasar tentang peristiwa-peristiwa kebangsaan di era kolonial. Berdasarkan pemaparan di atas, struktur pertanyaan berikut dikembangkan: Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan media kartu kuartet *QR Code* dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar?

METODE

Dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan ataupun (*R&D*). Ada pula penelitian ini guna mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk menguji kelayakan media kartu kuartet *QR Code* sebagai alat belajar IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan untuk peserta didik pada kelas V di sekolah dasar. Adapun kelayakan dari media yang dikembangkan dilihat dari tiga aspek yaitu (1) Valid, diukur berdasarkan pendapat ahli materi dan ahli media, (2) Praktis, diukur berdasarkan kemudahan pemakaian media pada peserta didik sebagai pengguna, dan (3) Efektif, diukur dari peningkatan hasil belajar pengguna sebelum dan sesudah diberikan lembar tes.

Model pengembangan yang diterapkan adalah model penelitian *ADDIE*. Model pengembangan tersebut yakni analisis, pengembangan, perancangan, implementasi, dan evaluasi. Kelima tahapan tersebut menjadikan model *ADDIE* mampu digunakan dalam pengembangan bermacam produk pendidikan tak terkecuali dengan media pendidikan. Model *ADDIE* memberikan kesempatan guna melaksanakan evaluasi pada tiap tahapan. Hal ini meminimalisasi kekurangan ataupun kesalahan pada produk yang dikembangkan, dan evaluasi tahap akhir

adalah evaluasi terhadap keseluruhan produk (Branch, 2009).



Bagan 1. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Prosedur pengembangan produk ini dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan pada model pengembangan ADDIE yakni tahap pertama, Analisis (*Analyze*) mengidentifikasi kesesuaian produk dengan menganalisis materi pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku, menganalisis peserta didik, menganalisis pendidik, menganalisis media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas, dan menganalisis kartu kuartet yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya. Pada aktivitas evaluasi dibantu oleh dosen pembimbing melakukan evaluasi terkait hasil dari analisis yang sudah dilakukan. Tahap kedua yaitu perancangan (*Design*). Perancangan tersebut meliputi perancangan isi materi, perancangan produk media, serta perancangan hal-hal lain yang dibutuhkan seperti lembar validasi oleh ahli materi, lembar validasi oleh ahli media, soal *pre-test* dan *post-test*, dan lembar kuesioner oleh peserta didik. Evaluasi dilakukan terhadap pengembangan isi materi dan rancangan produk yang telah dibuat, serta perancangan lainnya. Tahap ketiga adalah pengembangan, tahap ini meliputi realisasi rancangan produk media kartu kuartet *QR Code*, validasi materi serta validasi produk. Pada aktivitas evaluasi dibantu oleh dosen pembimbing melaksanakan kegiatan revisi terhadap produk berdasarkan masukan yang diterima atas validator materi dan produk lainnya. Tahap keempat, Implementasi (*implementation*) yaitu kegiatan uji coba produk ke peserta didik, kegiatan observasi terhadap peserta didik ketika mengimplementasikan produk, pemberian lembar *pretest* dan *posttest*, serta pemberian angket kuesioner ke peserta didik guna memperoleh umpan balik terhadap media yang dibuat. Kegiatan uji coba dilaksanakan di SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya. Kemudian tahap evaluasi (*evaluation*) guna memperbaiki media yang telah dibuat dan mengetahui tingkat akhir keberhasilan media kartu kuartet *QR Code* setelah direvisi.

Desain uji coba ini meliputi validasi ahli materi, validasi ahli media, angket peserta didik, observasi, serta hasil dari *pre test* maupun *post test*. Saat uji coba

berlangsung lembar kuisisioner akan digunakan untuk acuan penilaian media kartu kuartet *QR Code* sehingga dapat diketahui hasil atau kelayakan dari media tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti memakai dua jenis data, diantaranya data kuantitatif diperoleh dari hasil *scoring* lembar validasi materi dan media, hasil *pre-test* dan *post-test*, hasil penilaian lembar kuesioner pengguna (peserta didik), dan hasil penilaian lembar observasi dan kualitatif diperoleh melalui masukan dari ahli materi dan ahli media pada tahap validasi media saat berada di tahap uji coba validitas media.

Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar validasi media dan materi, lembar respon peserta didik, lembar observasi, dan lembar *pretest – posttest* yang dilakukan sebelum dan setelah penggunaan media.

Teknik analisis data yang dilakukan meliputi teknik analisis kualitatif yaitu untuk memperbaiki produk yang akan dikembangkan dari masukan, komentar, yang diberikan oleh ahli materi maupun media sedangkan teknik analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, data *pre test post test*, data tanggapan dari pengguna, serta data observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan media Kartu Kuartet *QR Code* menggunakan model ADDIE sebagai berikut:

a. Analisis (*analyze*)

Pada tahap pertama yakni analisis (*analyze*), dilakukan analisis mengenai perlunya pengembangan suatu produk yang akan dilakukan. Adapun kegiatan analisis tersebut dimulai dengan menganalisis materi pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku, menganalisis peserta didik, dan menganalisis kartu kuartet yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya. Pada tahap analisis ditemukan bahwa ada hambatan dengan salah satu materi dalam pembelajaran IPS, khususnya yang berkaitan dengan materi sejarah. Berdasarkan analisis kompetensi dasar yang telah dilakukan, pada kompetensi dasar 3.4 terdapat banyak materi mengenai tokoh, tempat, dan suatu kejadian sejarah. Dalam materi ini, peserta didik diharapkan dapat menelaah pengetahuan yang tidak dapat mereka rasakan dan lihat secara langsung serta tidak dapat mereka praktikkan, sehingga materi pada kompetensi dasar tersebut menjadi hal yang masih abstrak dipahami peserta didik.

Peserta didik mengalami hambatan dalam menelaah peristiwa sejarah seperti tokoh, tempat, dan suatu kejadian dikarenakan pembelajaran di kelas tanpa memanfaatkan media pembelajaran sehingga peserta didik sulit untuk membayangkan bagaimana gambar

keadaan pada masa itu. Kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi pembelajaran. Setelah itu, peserta didik menyelesaikan tugas dalam buku tematik ataupun mengerjakan soal evaluasi khusus yang diberikan oleh pendidik. Dari temuan tersebut, diketahui jika adanya hambatan yang dialami peserta didik terkait tingkat pemahaman sejarah khususnya pada peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Hal tersebut diakibatkan oleh kegiatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik sedangkan peserta didik cenderung pasif. Kurangnya media dikarenakan pendidik jarang menggunakan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran di kelas sehingga penyampaian materi sejarah tidak maksimal.

Berdasarkan analisis masalah tersebut, peneliti ingin mengembangkan media yang nyata dan fleksibel dapat digunakan di mana saja tidak hanya di dalam kelas namun juga di luar kelas. Media yang ingin dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman dengan berbasis digital. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin memberikan jalan keluar dengan dikembangkannya media kartu kuartet *QR Code* pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan kelas V sekolah dasar.

Setelah dilakukan analisis dan penyajian solusi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta perkembangan zaman, langkah akhir adalah dilakukannya tinjauan balik terhadap hasil analisis yang dilakukan beserta solusi yang diusulkan. Proses evaluasi bersama dosen pembimbing dinyatakan bahwa dikembangkannya produk media pembelajaran kartu kuartet *QR Code* pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan kelas V sekolah dasar. Setelah evaluasi dilakukan, dosen pembimbing menyatakan sudah dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

b. Perancangan (*design*)

Pada tahap kedua yakni perancangan (*design*), perancangan tersebut meliputi 1 Perancangan isi materi, Perancangan produk media, serta Perancangan hal-hal lain yang dibutuhkan seperti lembar validasi oleh ahli materi, lembar validasi oleh ahli media, soal *pre-test* dan *post-test*, lembar observasi, dan lembar kuesioner oleh peserta didik lalu diakhiri dengan evaluasi.

Perancangan isi materi untuk kartu kuartet *QR Code* yaitu menggunakan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Berdasarkan kurikulum SD pada pembelajaran IPS kelas V yaitu pada KD 3.4. Materi pembelajaran yang digunakan yakni latar belakang penjajahan di Indonesia, masa penjajahan Portugis, masa penjajahan Spanyol, masa penjajahan Belanda, masa penjajahan Inggris, serta organisasi Pergerakan nasional. Dengan indikator pencapaian kompetensi sebagai berikut

3.4.1 Menentukan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia ; 3.4.2 Menentukan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Dalam media kartu kuartet *QR Code* materi disajikan melalui pendekatan visual dengan gambar yang disesuaikan dengan materi ajar.

Pada tahap ini dilakukan perancangan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang dibagi menjadi per tema, dan di setiap tema terdapat sub tema yang akan menjelaskan materi pada tema yang telah ditentukan. Penyusunan materi yang akan digunakan pada media kartu kuartet *QR Code* yaitu dengan pengumpulan bahan dan data. Pengumpulan data meliputi isi materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Sementara pengumpulan bahan meliputi gambar dari materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dan juga *QR Code* yang akan digunakan sebagai penyedia materi. *QR Code* tersebut dirancang menggunakan *website QR Code generator*. Setelah bahan dan data terkumpul, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan desain gambar visual. Semua komponen tersebut akan didesain menjadi bentuk gambar dan teks yang terkait dengan materi sesuai dengan sub tema pada tiap kartu.

Perancangan produk media kartu kuartet *QR Code* dengan menggunakan aplikasi Canva untuk menghasilkan desain menarik. Media tersebut terdiri dari beberapa jumlah kartu bergambar dengan tema yang telah ditentukan. Pada tiap tema berisi 4 kartu subtema. Setiap kartu berisi judul, sub judul, gambar, dan *QR Code* yang berisi keterangan materi. Media Kartu Kuartet berisikan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang direalisasikan menggunakan kertas jenis *art paper* 310 gsm ukuran 6,5 cm x 9 cm dengan laminasi doff sehingga tidak mudah sobek saat digunakan oleh anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Penggunaan laminasi doff bertujuan agar kartu tidak licin saat dipegang sehingga memudahkan peserta didik dalam memegang beberapa kartu.

Oleh karena media yang dirancang berupa kartu, maka memerlukan kemasan untuk menjaga kualitas media tersebut. Kemasan media akan dirancang dengan aplikasi *Canva*, kemudian dicetak pada kertas *art paper* lalu dirangkai sesuai pola kemasan kartu. Kemasan media akan menampilkan nama, gambar yang mencerminkan materi, judul materi, dan logo Universitas Negeri Surabaya. Kemasan akan bernuansa keadaan pada peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

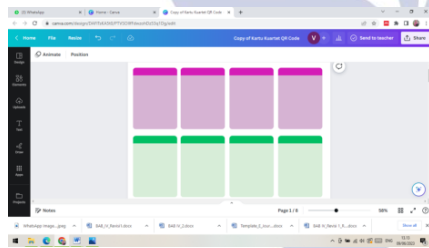
Perancangan hal-hal lain yang dibutuhkan seperti lembar validasi oleh ahli materi, lembar validasi oleh ahli media, lembar *pre-test* dan *post-test*, lembar kuesioner oleh peserta didik, dan lembar observasi oleh peneliti. Sebelum membuat lembar validasi, lembar *pre-test* dan *post-test*, lembar kuesioner, dan lembar observasi

tersebut peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi agar memperoleh kualitas produk yang baik. Selanjutnya, lembar validasi, lembar kuesioner, dan lembar observasi tersebut harus diuji kevalidannya oleh dosen pembimbing terlebih dahulu sebelum digunakan.

c. Pengembangan (development)

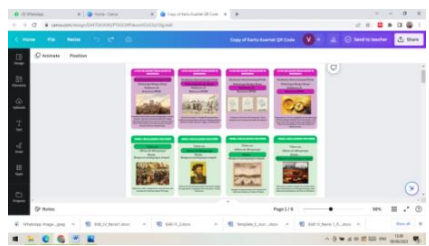
Pada tahap ketiga yakni pengembangan (*development*), dilakukan aktivitas realisasi dari rancangan suatu produk yang hendak dikembangkan pada tahapan sebelumnya. Kegiatan pada tahap ini meliputi perancangan produk yang telah dirancang pada tahap sebelumnya kemudian akan dikembangkan menjadi media pembelajaran kartu kuartet *QR Code*, dan melakukan kegiatan validasi materi, validasi media dan validasi instrumen penelitian lainnya. Selanjutnya, kegiatan evaluasi berupa kegiatan revisi terhadap produk berdasarkan masukan yang diterima atas validator.

Pengembangan produk yang direalisasikan berupa media kartu kuartet *QR Code*. Media tersebut dibuat dalam bentuk kartu menggunakan kertas jenis *art paper* 310 gsm dengan ukuran 6,5 cm x 9 cm dengan laminasi doff. Selanjutnya desain kartu dengan menggunakan aplikasi Canva. Langkah awal peneliti membuat desain kartu di kertas A4 dengan masing-masing kartu berukuran 6,5 cm x 9 cm. Ujung kartu juga dibuat tumpul agar nyaman saat digunakan peserta didik.



Gambar 1. Tampilan desain kartu kuartet *QR Code*

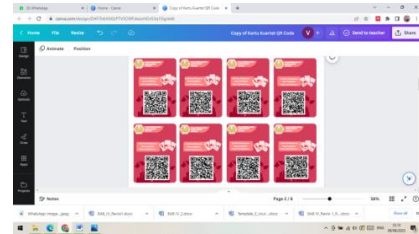
Langkah kedua, pada tampilan depan peneliti menuliskan judul pada tiap kartu dengan dilanjutkan mengisi sub judul, gambar, dan ringkasan materi yang sesuai dengan materi pada sub judul.



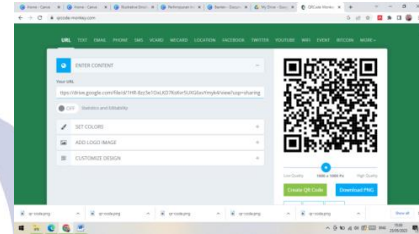
Gambar 2. Tampilan depan kartu kuartet *QR Code*

Langkah ketiga peneliti mencantumkan nama media, judul materi, logo Universitas Negeri Surabaya, dan membuat *QR Code* untuk memuat materi yang lebih

lengkap di aplikasi *QR Code generator* lalu menambahkannya pada tampilan belakang.

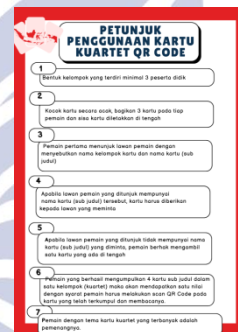


Gambar 3. Tampilan belakang kartu kuartet *QR Code*



Gambar 4. Tampilan pembuatan *QR Code*

Dilanjutkan dengan membuat petunjuk penggunaan media kartu kuartet *QR Code* secara jelas dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik.



Gambar 5. Tampilan petunjuk penggunaan

Pada tahap akhir peneliti membuat kemasan media dengan menggunakan aplikasi *Canva*, kemudian dicetak pada kertas *art paper* lalu akan dirangkai sesuai pola kemasan kartu. Kemasan media akan menampilkan nama, gambar yang mencerminkan materi, judul materi, dan logo Universitas Negeri Surabaya. Kemasan akan bernuansa keadaan pada peristiwa kebangsaan masa penjajahan.



Gambar 6. Tampilan kemasan media

Setelah produk media pembelajaran kartu kuartet *QR Code* materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan untuk kelas V sekolah dasar selesai dibuat, selanjutnya produk media ditindaklanjuti dengan aktivitas penilaian oleh validator ahli materi beserta ahli media. Proses validasi berguna untuk melihat tingkat keabsahan produk, dengan dibantu oleh ahli materi untuk melakukan kegiatan uji validasi materi pada produk, dan ahli media untuk melakukan kegiatan uji validasi produk media yang dikembangkan. Diperoleh masukan, saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media sebagai bahan evaluasi terhadap media yang dikembangkan

Hasil nilai validasi materi diperoleh sebesar 100% sehingga dinyatakan layak tanpa evaluasi. Sedangkan hasil validasi media diperoleh sebesar 90% dengan beberapa masukan dan komentar dari validator ahli media, yaitu warna pada salah satu tampilan depan yang terdapat pada judul masa penjajahan Spanyol tidak boleh sama dengan warna tampilan belakang kartu. Berdasarkan masukan dari validator ahli media dan diskusi dengan dosen pembimbing dapat dilaksanakan evaluasi terhadap warna yang sama pada tampilan depan dan belakang di salah satu kartu.

Sebelum melaksanakan tahap implementasi, bagian terakhir pada tahap pengembangan yaitu melaksanakan validasi instrumen penelitian meliputi lembar kuesioner pengguna media yang akan dibagikan kepada peserta didik setelah proses uji coba produk, lembar *pre test-post test* yang akan digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan peserta didik terhadap materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan, dan lembar observasi yang akan digunakan peneliti saat kegiatan uji coba produk. Hasil validasi lembar kuesioner pengguna media sebesar 100% sehingga dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Hasil validasi pada lembar observasi juga sebesar 100%. Sedangkan hasil validasi lembar *pre test-post test* terhadap pengguna media sebesar 96,7% dengan mendapatkan masukan dari validator yaitu penyusunan soal harus benar-benar memperhatikan *PUEBI*. Berdasarkan masukan dari validator dapat dilaksanakan evaluasi terhadap instrumen penelitian. Setelah itu, media kartu kuartet *QR Code* dan instrumen penelitian dapat digunakan dalam tahap uji coba produk media pembelajaran.

d. Implementasi (*implementation*)

Pada tahap keempat yakni implementasi (*implementation*), kegiatan mengimplementasikan produk media kartu kuartet *QR Code* yang telah dikembangkan ke dalam situasi nyata, yakni pada 20 peserta didik kelas V di SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya. Proses ini meliputi kegiatan uji coba produk beserta pemberian *pre test-post test* ke peserta didik, kegiatan observasi

terhadap peserta didik ketika mengimplementasikan produk, serta pemberian lembar kuesioner ke peserta didik guna memperoleh umpan balik terhadap media yang dibuat.

Pada tahap uji coba produk media kartu kuartet *QR Code* pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan beberapa tahapan yakni Pembukaan, salam dan doa bersama, peneliti menjelaskan terkait komponen-komponen yang ada pada media dan kegunaannya. Selanjutnya peneliti menjelaskan materi yang ada pada media. Sebelum kegiatan uji coba dimulai, peneliti memastikan seluruh *handphone* peserta didik terhubung dengan jaringan internet. Kemudian, dilanjutkan dengan mengondisikan kelas yaitu membagi peserta didik menjadi dua kelompok dengan masing-masing sepuluh anggota untuk tiap kelompok. Setelah kelompok terbentuk, tiap kelompok diminta untuk duduk melingkar. Selanjutnya peserta didik mengisi lembar *pretest* untuk mengukur pemahaman peserta didik pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Langkah selanjutnya adalah menjelaskan kepada peserta didik mengenai petunjuk menggunakan media kartu kuartet *QR Code*. Peserta didik menggunakan media sesuai dengan petunjuk pada tahap sebelumnya.

Pada saat pembelajaran dengan menggunakan media kartu kuartet *QR Code*, peserta didik tampak berpartisipasi dengan aktif dan semangat. Hal tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang diadakan sambil bermain dan melibatkan *handphone* untuk memindai *QR Code* yang berisi materi pada tampilan belakang media.



Gambar 7. Pelaksanaan uji coba penggunaan media Kartu Kuartet *QR Code*

Setelah uji coba produk media, peserta didik mengisi angket *post test* yang bertujuan mengukur sejauh mana pemahaman mengenai materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan setelah diberikan media. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa peserta didik menunjukkan sikap tertarik dan senang pada media/alat belajar yang digunakan di kelas. Hal tersebut mengakibatkan semangat belajar IPS peserta didik meningkat, yang pada awalnya mereka tidak suka ketika belajar IPS lalu setelah diberikan media peserta didik tertarik untuk membaca materi IPS. Selanjutnya, pada tahap uji coba terkait dengan cara menggunakan media kartu kuartet *QR Code*, ditemukan bahwa peserta didik menunjukkan sikap sigap dan tanpa ragu untuk bermain media kartu kuartet *QR Code*. Peserta

didik mampu mengoperasikan games trinity secara mandiri, setelah dilaksanakan simulasi.

Pemberian lembar kuesioner ke peserta didik guna memperoleh umpan balik terhadap media. Peneliti mengarahkan peserta didik dalam pengisian angket kuesioner. Pada lembar kuesioner terdapat beberapa butir pernyataan dengan dua pilihan jawaban yaitu “Ya” atau “Tidak”. Peserta didik memberi tanda centang pada jawaban yang dianggap sesuai. Pengisian lembar kuesioner berlangsung dengan tertib.

Pada langkah implementasi proses evaluasi yang dilaksanakan adalah refleksi dan mengolah data hasil dari angket respons peserta didik, lembar observasi, dan lembar *pretest-posttest* terhadap penggunaan media pada saat uji coba di kelas V untuk mengukur kelayakan media.

e. Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap kelima yakni evaluasi (*evaluation*), langkah mengevaluasi dilaksanakan pada setiap tahap dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Evaluasi pertama adalah formatif dilaksanakan pada setiap akhir langkah-langkah pengembangan, yaitu langkah *analysis*, *design*, dan *development* yang bertujuan untuk kebutuhan perbaikan media kartu kuartet *QR Code*. Sedangkan selanjutnya evaluasi sumatif yang dilaksanakan pada langkah akhir proses pengembangan yaitu pada langkah *implementation* untuk mengetahui tingkat akhir keberhasilan media kartu kuartet *QR Code* setelah direvisi.

Kelayakan media kartu kuartet *QR Code*

a. Kevalidan

Kevalidan diukur berdasarkan pendapat validator materi serta media. Pertama, validasi materi sebesar 100% dengan kategori sangat valid tanpa revisi. Pada lembar validasi materi terdiri dari 3 indikator penilaian, yakni isi materi, penyajian materi dan kelayakan materi. Hasil penilaian indikator validasi materi ialah sebagai berikut: Materi yang termuat pada kartu kuartet *QR Code* sesuai dengan tema peristiwa dalam kehidupan (memperoleh skor 5), materi yang termuat pada kartu kuartet *QR Code* sesuai dengan KD 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya (memperoleh skor 5), materi pada Kartu kuartet *QR Code* relevan dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai peserta didik (memperoleh skor 5), kelengkapan materi pada Kartu kuartet *QR Code* sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik (memperoleh skor 5)

Materi pada Kartu kuartet *QR Code* yang disajikan dengan menarik (memperoleh skor 5), materi pada Kartu kuartet *QR Code* disampaikan secara runtut (memperoleh

skor 5), materi pada Kartu kuartet *QR Code* mudah dipahami (memperoleh skor 5), bahasa pada Kartu kuartet *QR Code* cocok dengan peserta didik usia SD (memperoleh skor 5), materi pada Kartu kuartet *QR Code* mendukung pembelajaran (memperoleh skor 5), penyajian materi dalam Kartu kuartet *QR Code* menarik minat belajar peserta didik (memperoleh skor 5), Penyajian materi dalam Kartu kuartet *QR Code* mengaktifkan semangat belajar peserta didik (memperoleh skor 5), Penyajian materi dalam Kartu kuartet *QR Code* meningkatkan keaktifan peserta didik (memperoleh skor 5).

Kedua, validasi media sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Pada lembar validasi media terdiri dari 3 aspek penilaian, yakni tampilan, isi media, dan kelayakan pada proses pembelajaran. Hasil nilai indikator validasi media yakni: kecocokan tipe dan ukuran huruf pada Kartu kuartet *QR Code* (memperoleh skor 4), kesesuaian pemilihan warna dalam media Kartu kuartet *QR Code* (memperoleh skor 3), kesesuaian penggunaan gambar pada Kartu kuartet *QR Code* (memperoleh skor 5), kualitas tampilan media pembelajaran pada Kartu kuartet *QR Code* (memperoleh skor 4), kejelasan materi dalam Kartu kuartet *QR Code* (memperoleh skor 5), keefektifan kalimat dalam media Kartu kuartet *QR Code* (memperoleh skor 5), kebakuan istilah dalam media Kartu kuartet *QR Code* (memperoleh skor 4), isi media sesuai perkembangan peserta didik (memperoleh skor 5), media membantu peserta didik untuk belajar mandiri (memperoleh skor 5), media menguatkan daya ingat peserta didik (memperoleh skor 5), kemenarikan media (memperoleh skor 5), kemudahan pengoperasian media Kartu kuartet *QR Code* (memperoleh skor 4).

b. Kepraktisan

Kepraktisan diukur berdasarkan hasil lembar kuesioner pengguna media kartu kuartet *QR Code*. Lembar kuisisioner dibagikan kepada 20 peserta didik kelas V SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya. Diperoleh hasil lembar kuesioner sebesar 98,3% dengan kategori sangat praktis. Penilaian pengguna media Kartu kuartet *QR Code* meliputi a) 98,3% untuk kemenarikan tampilan dan gambar pada media Kartu Kuartet *QR Code*, (b) 100% untuk kemenarikan penyajian materi pada media Kartu Kuartet *QR Code*, dan (c) 97,5% untuk kemudahan Penggunaan media Kartu Kuartet *QR Code*. Selain itu, berdasarkan komentar pengguna media Kartu kuartet *QR Code* ditemukan bahwa media menarik dan mudah dipahami dengan berbagai gambar visual sehingga membuat peserta didik ingin terus belajar dan bermain kembali. Berdasarkan hasil lembar kuesioner, media Kartu Kuartet *QR Code* dapat dikatakan efisien digunakan

sebagai media/alat belajar IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

c. Keefektivan

Keefektivan diukur berdasarkan hasil lembar *Pre test* dan *Pos test* terhadap penggunaan media kartu kuartet *QR Code* ketika belum dan telah diuji cobakan kartu kuartet *QR Code* materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan kelas V Sekolah Dasar. Hasil tes sebelum dan sesudah uji coba dianalisis menggunakan *N gain* dan *paired sample T-Test*.

Berdasarkan (Sundayana, 2015) jika hasil *N-gain* > 0,70 maka termasuk dalam kriteria peningkatan tinggi, pada tabel 4.2 diperoleh hasil *N-gain* dengan nilai 0,71 maka menunjukkan terjadi peningkatan tinggi hasil belajar IPS peserta didik setelah diberikan media kartu kuartet *QR Code*.

Tabel 1. Hasil Uji Paired Samples Statistics

Pair 1		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
		PRE TEST	47,0000	20	13,80313
	POST TEST	83,5000	20	10,89423	2,43602

Berdasarkan Tabel 1, kolom mean menunjukkan nilai *pre-test* sebesar 47 dan nilai *post-test* sebesar 83,5. Sedangkan N adalah jumlah sampel yang uji yaitu sebanyak 20 peserta didik.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Samples Correlations

Pair 1	N	Correlation	Sig.
PRE TEST & POST TEST	20	,739	,000

Tabel 2 menunjukkan apakah ada hubungan antara skor sebelum dan sesudah tes. Jika nilai sig. < 0,05 maka terdapat hubungan. Karena nilai sig. pada tabel 2 menunjukkan 0.00 < 0.05 maka ada hubungan antara nilai sebelum tes (*pretest*) dan nilai sesudah tes (*posttest*) terhadap media kartu kuartet *QR Code*.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples Test

Pair 1		Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
				Mean	Std. Error			
P	PRE TEST	-	9,333	2,086	-	-	19	,000
air	- POST TEST	36,5000	10,89423	40,86	32,13	17,		
1	TEST	000		799	201	49		

Untuk mengetahui syarat pengambilan keputusan pada Uji T menurut Nuryadi dkk, (2017) jika diperoleh sig. < 0,05 artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan akhir. Oleh karena tabel 3 menunjukkan signifikansi 0,00 maka terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel sehingga dapat diartikan terdapat peningkatan hasil belajar IPS peserta didik kelas V sebelum dan setelah diberikan media kartu kuartet *QR Code* materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

Pembahasan

Pengembangan media kartu kuartet *QR Code* di kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPS bertujuan untuk membantu peserta didik dalam menganalisis konsep sejarah dengan bantuan media konkret yang melibatkan teknologi dalam pendidikan. Media tersebut dapat membantu pendidik dan peserta didik kelas V Sekolah dasar dalam pembelajaran materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Anggraini (2023) menyatakan bahwa kartu kuartet adalah media konkret yang dapat menuntun peserta didik untuk menelaah materi, mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan belajar materi konseptual. Kartu kuartet *QR Code* adalah media visual yang cocok digunakan peserta didik pada usia sekolah dasar. Media gambar (visual) dapat mendukung peserta didik dalam memperjelas suatu konsep materi sejarah. Media gambar dapat membantu peserta didik untuk membayangkan lalu memperjelas keadaan juga peristiwa yang ada dalam materi sejarah agar peserta didik dapat mencerna materi yang diberikan. Media gambar juga cocok dengan karakteristik peserta didik kelas V yang masih berada pada tahapan konkret (Kalsum dkk., 2018).

Kartu Kuartet *QR Code* dipadukan dengan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Di dalamnya terdapat materi mengenai latar belakang penjajahan bangsa Eropa ke Indonesia dan usaha bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Kartu kuartet terdiri dari 4 kartu sub judul. Setiap kartu berisi judul, sub judul, gambar, materi singkat, dan *QR Code* yang berisi keterangan materi yang lebih lengkap. Tiap judul berisi tentang waktu, tokoh, tempat, dan peristiwa mengenai masa penjajahan, dimana keempat hal tersebut merupakan konsep dari sejarah. Hal ini senada dengan pendapat Defingatun dkk (2020) bahwa media pembelajaran kartu kuartet adalah jenis media visual yang menunjang peserta didik dalam belajar materi konseptual.

Penggunaan media kartu kuartet *QR Code* dalam kegiatan pembelajaran untuk penguatan konsep sejarah akan sangat membantu efektivitas pemahaman isi materi. Selain itu, hadirnya media/alat pembelajaran yang berfungsi dengan tepat dapat berpengaruh dalam proses pembelajaran yang efisien (Syahroni dkk., 2020). Hal ini senada dengan pendapat Mulyani & Haliza (2021) bahwa

pengaruh alat pendidikan atau media pembelajaran pada tahap pembelajaran akan memberikan keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran pada saat proses belajar. Materi pembelajaran yang diberikan melalui media akan lebih jelas maknanya, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami dan menginternalisasi serta mencapai tujuan pembelajaran.

Kartu kuartet *QR Code* dikemas sebagai alat belajar yang interaktif, dimana peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses belajar di kelas. Singkatnya, media ini menciptakan lingkungan pengajaran yang merespon kebutuhan belajar peserta didik. Hal ini berarti kartu kuartet *QR Code* dapat memberikan respon proaktif kepada peserta didik, karena peserta didik harus berpartisipasi aktif dalam menggunakan kartu kuartet untuk mengumpulkan konsep sejarah yang dipelajari. Terdapat gambar visual yang mewakili objek konkret pada setiap kartu yang disesuaikan dengan sub judul. Selain itu, terdapat *QR Code* yang memuat penjelasan materi pada setiap sub judul kartu untuk memudahkan peserta didik belajar secara mandiri. *QR Code* memudahkan peserta didik dalam mengakses materi lebih lengkap dengan mudah dan cepat. Pokok pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Firmansyah & Hariyanto (2019), yang menyatakan bahwa *QR Code* adalah suatu kode yang dapat diuraikan secara cepat. Dengan adanya perkembangan teknologi yang terdapat pada *QR Code* membuat media pembelajaran lebih fleksibel sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar lebih fleksibel kapan dan di mana saja. Hal ini senada dengan Mulyani & Haliza (2021), adanya perkembangan teknologi dalam pembelajaran menjadikan perubahan dari ruang kelas di mana saja dan dengan siapa saja.

Sesuai hasil validasi kepada validator ahli materi maupun ahli media, hasil *pretest-pos test*, serta hasil kuesioner pengguna media dan hasil observasi peneliti, diketahui bahwa media kartu kuartet *QR Code* sangat layak digunakan untuk peserta didik kelas V sekolah dasar, khususnya pembelajaran IPS materi peristiwa masa penjajahan. Hal tersebut dikarenakan peserta didik sangat tertarik dengan hadirnya media tersebut, selain berbentuk fisik (kartu) juga berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran sehingga antusias, semangat dan hasil belajar IPS peserta didik meningkat. Lebih lanjut, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2023); Giwangsa (2021); Surahman (2022) diketahui bahwa peserta didik sangat tertarik dengan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media kartu kuartet sehingga semangat belajar dan capaian belajar peserta didik meningkat.

Meskipun sama-sama melakukan penelitian pengembangan mengenai kartu kuartet, namun terdapat

perbedaan pada media yang dihasilkan. Perbedaan tersebut mengacu pada keterbatasan dalam penelitian terdahulu yaitu karena kurangnya informasi materi yang ditulis dalam kartu yang menyebabkan peserta didik membutuhkan bantuan kepada pendidik atau orangtua untuk mendapatkan penjelasan lebih detail mengenai materi yang disajikan. Maka dari itu pada penelitian pengembangan ini peneliti membuat media kartu kuartet yang disertai *QR Code* untuk memuat keterangan materi yang lebih lengkap sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar materi IPS dengan mandiri, mudah, dan menyenangkan.

Hasil analisis data yang dihasilkan menggunakan rumus N-gain menunjukkan hasil penilaian dengan nilai 0,71 yang menunjukkan terjadinya peningkatan tinggi hasil belajar IPS peserta didik setelah diberikan media kartu kuartet *QR Code*. Sedangkan hasil analisa menggunakan SPSS menundapati hasil $0,00 < 0,05$, yang bermakna adanya pengaruh substansial terhadap perbedaan perlakuan sebelum dan sesudah peserta didik menggunakan media kartu kuartet *QR Code*. Perbedaan tersebut dilihat pada tabel 1 bahwa nilai *pretest* sebesar 47,00 dan nilai *posttest* sebesar 83,50. Melanjuti hal tersebut, maka disimpulkan jika media kartu kuartet *QR Code* dapat mengatasi kekurangan hasil belajar peserta didik sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Maka dari itu, berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet *QR Code* merupakan produk final berupa media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan kelas V Sekolah Dasar.

Dengan adanya pengembangan media kartu kuartet *QR Code* peserta didik antusias dan termotivasi belajar materi IPS dengan menyenangkan sehingga dari hal tersebut dapat menghilangkan stigma bahwa pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang menjenuhkan. Seperti dalam pernyataan Nafisah & Ghofur (2020) bahwa pembelajaran IPS menjadi bagian dari mata pelajaran yang dianggap menjenuhkan oleh sebagian besar peserta didik. Dari media yang dikembangkan juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan Sekolah Dasar dengan meningkatnya antusias peserta didik dalam belajar IPS terutama pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan bantuan media konkrit serta melibatkan teknologi dalam pendidikan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media kartu kuartet *QR Code* memiliki karakteristik bentuk persegi panjang dengan ukuran 9 cm x 6,5 cm, ditulis dengan *font Arial Rounded MT Bold* yang berisi latar belakang penjajahan bangsa Eropa ke Indonesia dan upaya bangsa Indonesia menjaga kedaulatannya. Pada tiap judul kartu berisi sub judul yang menerangkan waktu, tokoh, tempat, dan peristiwa pada masa penjajahan. Kartu tersebut terbuat dari kertas art paper 310 gsm dengan laminasi *doff* agar tahan air, praktis dan mudah dibawa. Terdapat *QR Code* yang berisi materi mengenai materi pada sub judul sehingga mempermudah peserta didik dalam meresapi materi pembelajaran yang disampaikan. Adapun kesimpulannya sebagai berikut: 1) Produk media kartu kuartet *QR Code* valid digunakan berdasarkan perhitungan hasil penilaian validator materi sebesar 100%, sedangkan validasi ahli media sebesar 90%, 2) Produk media kartu kuartet *QR Code* dikategorikan praktis sehingga layak digunakan berdasarkan rekapitulasi hasil angket peserta didik diperoleh nilai sebesar 98,3%, dan 3) Media kartu kuartet *QR Code* dikategorikan efektif sehingga layak digunakan untuk meningkatkan konsep berpikir kritis peserta didik pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan menunjukkan hasil $0,00 < 0,05$ diartikan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan sehingga dapat diartikan terjadi peningkatan tinggi pemahaman IPS peserta didik setelah diberikan media/alat pembelajaran kartu kuartet *QR Code*.

Saran

Terdapat masukan bagi pembaca dan peneliti yang akan meneliti lebih lanjut, antara lain: 1) Bagi pendidik, media yang dikembangkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi secara nyata dengan cara disesuaikan dengan kebutuhan kompetensi dasar dan karakteristik peserta didik, 2) Bagi peserta didik, selain menjadi media pembelajaran, kartu kuartet *QR Code* dapat menjadi media bermain dengan cara digunakan sebagai permainan pada saat istirahat karena dapat menambah perkembangan ilmu pengetahuan peserta didik tentang peristiwa kebangsaan masa penjajahan, dan 3) Bagi peneliti lain, pengembangan media pembelajaran kartu kuartet *QR Code* pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan kelas V sekolah dasar dibatasi oleh materi latar belakang penjajahan bangsa Eropa ke Indonesia dan upaya bangsa Indonesia mempertahankan kedaulatannya, sehingga untuk penelitian pengembangan media selanjutnya dapat disempurnakan dengan cara

menambahkan seluruh materi, seperti peristiwa perlawanan terhadap bangsa Eropa dan keragaman bangsa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Yeni. (2023). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Muatan Pelajaran IPS Kelas VI SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer science & Business Media.
- Defingatun, Sutaryono, & Widagdo, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI Pada Muatan IPS. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 182–189.
- Fadila Hersita, A., Kusdiana, A., & Respati, R. (2020). Pengembangan Media Infografis sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 192–198. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Firmansyah, G., & Hariyanto, D. (2019). The use of QR code on educational domain: a research and development on teaching material. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2), 265. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v5i2.13467
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Kalsum, Imran, & Charles kapile. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Mengenai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelas V SD Inpres 5. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(6), 91.
- Lestari, D. E., Koeswanti, H. D., & Sadono, T. (2021). Penerapan Pembelajaran Daring Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 842–849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.841>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Nafisah, D., & Ghofur, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>
- Negeri, S. D., & Salam, G. (2018). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ips Materi Perjuangan*

Para Tokoh Pejuang Pada Masa Penjajahan Belanda Dan Jepang Bagi Siswa Kelas V Sd Negeri Gulon 4 Salam Magelang. 7, 74–82.

Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.

Rachmadyanti, P., & Gunansyah, G. (2020). Pengembangan Ebook untuk Mata kuliah Konsep Dasar IPS Lanjut bagi Mahasiswa PGSD UNESA. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik, 4*(1), 83–

Saidillah, A. (2018). Kesulitan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia, 1*(2), 214–235. <https://doi.org/10.17977/um033v1i22018p214>

Sundayana, R. (2015). *Stastitika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Surahman, F., Haidir, Dirneti, Erika, & Dianasari, E. L. (2022). Pengembangan Media Kartu Kwartet Tema 9 Subtema 1 dan Subtema 2 Kelas V Sekolah Dasar Swasta. *Jurnal Pendidikan MINDA, 3*(2), 62–65.

Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). “Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh.” *International Journal Of Community Service Learning I, 4*, 170–178.

Wiguna, A. C. (2023). *Upaya Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. 6*(1), 62–70.

